

Осколкова Юлия Вениаминовна

к. пед. н., доцент кафедры дизайна интерьера,
Института гуманитарного и социально-экономического образования,
ФГАОУ ВО «Российский государственный
профессионально-педагогический университет» г. Екатеринбург
e-mail: j-osk@yandex.ru

Мелешко Анастасия Валерьевна

магистрант кафедры дизайна интерьера,
Института гуманитарного и социально-экономического образования,
ФГАОУ ВО «Российский государственный
профессионально-педагогический университет» г. Екатеринбург
e-mail: nastenamv@mail.ru

**ВОСПИТАНИЕ ИНФОРМАЦИОННОЙ ГРАМОТНОСТИ УЧАЩИХСЯ В РАМКАХ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ
TRAINING INFORMATION LITERACY OF STUDENTS WITHIN ADDITIONAL ART
EDUCATION**

Аннотация. В статье рассматривается блочно-модульная технология обучения компьютерной графике в рамках дополнительного образования учащихся. Приведена характеристика электронного наполнения структурных элементов методического обеспечения обучающего модуля CorelDRAW.

Ключевые слова: дополнительное образование, рабочая программа, компьютерная графика, обучающий модуль, практикум, электронное пособие.

Abstract. The article considers the block-modular technology of training computer graphics in the context of additional education of students. The characteristics of electronic filling of structural elements of methodological support of the training module of CorelDRAW is described.

Index terms: additional education, work programs, computer graphics, training module, workshop, electronic textbook.

В настоящее время можно наблюдать постоянный рост влияния информационно-коммуникативных технологий (ИКТ) на человека. Процессы информатизации в современном обществе, а также тесно связанная с ними реформа образовательной деятельности, характеризуются совершенствованием и массовым распространением современных ИКТ. Их активно используют для передачи данных и обеспечения взаимодействия учителя и обучаемого в современной системе дистанционного, открытого и дополнительного образования [1].

Сегодня преподаватель обязан владеть навыками не только в сфере ИКТ, но и отвечать за профессиональное применение информационно-коммуникационных технологий в своей непосредственной деятельности. Возрастает роль в воспитании информационной грамотности детей в условиях дополнительного образования, поскольку, Детские школы искусств и другие образовательные организации, являясь сферой культурной жизни, не только имеют своей целью воспроизводить культурные идеалы и ценности, но должны закладывать основы будущего и формировать значимые социокультурные навыки. Ведь направление развития учащегося в образовательной организации дополнительного образования может стать его будущей профессиональной деятельностью.

Учитывая назначение дополнительного образования, в Профессиональном стандарте педагога дополнительного образования детей и взрослых говорится о том, что основной целью вида профессиональной деятельности является:

1) организация деятельности обучающихся по усвоению знаний, формированию умений и компетенций;

2) создание педагогических условий для формирования и развития творческих способностей, удовлетворения потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, профессиональной ориентации;

3) обеспечение достижения обучающимися нормативно установленных результатов освоения дополнительных общеобразовательных программ [4].

Художественное творчество, как направление дополнительного образования детей, в настоящее время является наиболее популярным и востребованным, а в связи со стремительным развитием дизайна и информационных технологий возникает необходимость воспитания информационной культуры при создании художественных продуктов.

Компьютерная графика – область деятельности, в которой компьютеры используются в качестве инструмента для создания изображений и обработки визуальной информации, полученной из реального мира [2].

В связи со сложностью и разнонаправленностью компьютерную графику до недавних пор начинали изучать в учреждениях среднего специального образования. В эру научно-технического прогресса происходит переоценка средств и методов обучения дополнительного образования, возникают качественно новые дисциплины, использующие информационно-техническое обеспечение. В связи с этим в художественных школах и школах искусств появляется дисциплина «Компьютерная графика». Благодаря внедрению этой дисциплины в систему дополнительного образования, дети с более раннего возраста начинают развивать навыки работы за компьютером, осваивая работу графических редакторов, что становится полезным приобретением для будущей профессиональной деятельности.

Рабочая программа дисциплины «Компьютерная графика», реализуемая в Детской школе искусств г. Ясный Оренбургской области, разрабатывалась с учетом требований, предъявляемых к образовательным программам в области искусств дополнительного образования и ориентаций на:

- 1) воспитание культурной толерантности учащихся;
- 2) формирование у обучающихся эстетических взглядов, нравственных установок и потребности общения с духовными ценностями;
- 3) формирование умения самостоятельного восприятия и оценки культурных ценностей;
- 4) формирование определенных знаний, умений и навыков в области культуры и искусства, позволяющих в дальнейшем осваивать основные профессиональные образовательные программы творческой направленности;
- 5) выработку у учащихся личностных качеств, способствующих освоению учебной информации, приобретению творческих навыков; объективно оценивать свой труд; определению наиболее эффективных способов достижения результата;
- 6) выявление одаренных детей в области соответствующего вида искусства в раннем возрасте и подготовку их к поступлению в образовательные учреждения, реализующие основные профессиональные образовательные программы в области соответствующего вида искусства [3].

Блочно-модульная технология, лежащая в основе проектирования рабочей программы дисциплины «Компьютерная графика», позволяет учитывать возрастные, индивидуальные, творческие особенности обучающихся. Отличительной особенностью блочно-модульной программы является разделение содержания обучения на законченные, самостоятельные информационные блоки и предполагают изучение следующих модулей:

Модуль 1. «Графический редактор Paint»: Техника безопасности в компьютерном классе. Знакомство с графическим редактором Paint. Основные приемы работы с компьютерной графикой. Панель инструментов и основные приемы работы в графическом редакторе Paint. Выполнение и защита проектной работы.

Модуль 2. «Графический редактор растровой графики Adobe Photoshop»: Правила безопасной работы в кабинете информатики. Рабочая область Photoshop. Настройка мазка кисти. Кисть, определенная пользователем. Изменение масштаба. Инструменты выделения и перемещения. Инструменты рисования. Инструмент ластик. Слои. Основы коррекции тона. Рисование кривых произвольной формы. Работа с текстом. Фильтры. Выполнение итоговой работы. Выставка работ.

Модуль 3. «Графический редактор векторной графики CorelDRAW: Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе. Методы представления графических изображений. Введение в компьютерную графику. Назначение и основные возможности графической программы CorelDRAW. Примитивы CorelDRAW. Операции над ними. Основные приемы работы в программе CorelDRAW с объектами. Контур и фигуры. Инструмент Bezier. Цвет заливки и обводки. Работа с цветом. Цвет заливки и обводки. Работа с цветом. Организация объектов. Слои. Стили. Текст и верстка. Работа с растровыми изображениями. Использование спецэффектов. Печать. Сохранение работы. Выполнение итоговой работы. Выставка работ.

Модуль 4. «Способы создания GIF – анимации»: Вводное занятие. Способы создания GIF анимации. Способы оформления текстовой информации в Adobe Photoshop. Выставочная деятельность обучающихся. Развлекательно-творческие занятия. Самостоятельная творческая проектная деятельность.

Таким образом, каждый модуль рабочей программы имеет свой учебно-тематический план, в котором прописаны все изучаемые темы и разделы, а также проведение контрольных точек. Диагностические процедуры на входе в обучающий модуль, текущий контроль по результатам выполнения творческих заданий по темам плана и контроль на выходе в виде комплексной творческой работы с целью проверки уровня владения инструментами конкретного графического редактора. Тест входного контроля выполняется на компьютере и располагается в среде html. При каждом запуске теста вопросы и варианты ответов к ним перемешиваются, что обеспечивает объективное оценивание знаний каждого учащегося.

Материал располагается в рабочей программе по степени нарастания сложности. Исходя из психофизических особенностей, учащихся, у учеников 6-7 классов общеобразовательных школ (возраст 12-13 лет), механическая память отходит на второе место. В связи с этим учебный материал целесообразно подавать порциями, что еще раз доказывает эффективность блочно-модульной системы обучения в данной педагогической ситуации. Помимо этого, ученики 6-7 классов охотно выполняют практические задания, по которым обязательно преподаватель составляет инструкции. Это доказывает эффективность создания учебных электронных пособий и инструкционных карт в качестве методического обеспечения дисциплины [6].

Например, разработанное электронное пособие по Модулю 3. включает теоретический материал, что способствует качественной подготовке к лабораторным работам самостоятельно, достаточно в пособии найти соответствующую тему в разделе «Теория»: Методы представления графических изображений. Назначение, преимущества и основные возможности CorelDRAW X7. Примитивы и операции над ними. Контур и фигуры и др.

В электронное пособие обучающего модуля «CorelDRAW», кроме теоретических сведений, включены лабораторные работы, контрольно-оценочные средства (тестовые занятия и индивидуальные карточки с заданием).

В разделе «Практикум» электронного пособия подробно дается инструкция по выполнению задания:

Лабораторная работа №1: Запуск и интерфейс. Инструментарий.

Лабораторная работа №2: Примитивы.

Лабораторная работа №3: Контур и фигуры. Инструменты Художественное оформление и Кривая Безье.

Лабораторная работа №4: Цвет заливки и обводки. Типы заливки.
Лабораторная работа №5: Работа над объектами. Операции, приемы.
Лабораторная работа №6: Организация объектов. Слои, стили.
Лабораторная работа №7: Создание текста. Верстка.
Лабораторная работа №8: Работа с растровыми изображениями.
Лабораторная работа №9: Использование спецэффектов [5].

Материал в лабораторных работах располагается по степени усложнения заданий. Описывается алгоритм действий по выполнению каждой работы, после которого следует аналогичное самостоятельное задание, позволяющее учащемуся отработать полученный навык, довести его до автоматизма. Практикум является интерактивным, т.е. переход к следующей лабораторной работе осуществляется одним щелчком мыши, что избавляет от надобности каждый урок открывать новые документы.

Индивидуальная работа с таким электронным пособием дает глубокое понимание и усвоение данных. Электронные образовательные издания в отличие от традиционного печатного материала позволяют подавать информацию в графической динамичной форме.

Таким образом, используя в процессе обучения разработанный электронный практикум, обучающийся совершенствует свои навыки и умения работы в данной программе. Интерактивность практикума обеспечивает удобство и способствует быстрому переходу от одной работы к другой, учитывая индивидуальную траекторию развития каждого учащегося в рамках дополнительного художественного образования.

Список литературы

1. Информационно-коммуникативные технологии [Электронный ресурс]. URL: <http://fb.ru/article/145313/> (дата обращения 18.03.2016).
2. Компьютерная графика [Электронный ресурс]. URL: <http://www.rusprofile.ru/id/1532421> (дата обращения 18.03.2016).
3. О реализации дополнительных предпрофессиональных общеобразовательных программ в области искусств: в 2 ч.: монография: сборник материалов для детских школ искусств / сост. А.О. Аракелова. – М.: Минкультуры России, 2012. . – ч.1. – 118 с.
4. Профессиональный стандарт педагога дополнительного образования детей и взрослых / Информационный портал системы дополнительного образования детей [Электронный ресурс]. URL: <http://dopedu.ru/news/543-prof-standart.html> (дата обращения 18.03.2016).
5. Рабочая программа по предмету «Компьютерная графика» [Электронный ресурс]. URL: <http://yandex.ru/clck/> (дата обращения 18.03.2016).
6. Федоров А.В. Проблемы аудиовизуального восприятия // Искусство и образование. – 2001. – № 2. – С. 57-64.